

# java , 设计模式

作者: [sologxl](#)

原文链接: <https://ld246.com/article/1541672553377>

来源网站: [链滴](#)

许可协议: [署名-相同方式共享 4.0 国际 \(CC BY-SA 4.0\)](#)

## java的设计模式大体上分为三大类：

- 创建型模式（5种）：工厂方法模式，抽象工厂模式，单例模式，建造者模式，原型模式。
- 结构型模式（7种）：适配器模式，装饰器模式，代理模式，外观模式，桥接模式，组合模式，享模式。
- 行为型模式（11种）：策略模式、模板方法模式、观察者模式、迭代子模式、责任链模式、命令模、备忘录模式、状态模式、访问者模式、中介者模式、解释器模式。

### 设计模式遵循的原则有6个：

#### 1、开闭原则（Open Close Principle）

对扩展开放，对修改关闭。

#### 2、里氏代换原则（Liskov Substitution Principle）

只有当衍生类可以替换掉基类，软件单位的功能不受到影响时，基类才能真正被复用，而衍生类能够在基类的基础上增加新的行为。

#### 3、依赖倒转原则（Dependence Inversion Principle）

这个是开闭原则的基础，**对接口编程**，依赖于抽象而不依赖于具体。

#### 4、接口隔离原则（Interface Segregation Principle）

使用多个隔离的借口来降低耦合度。

#### 5、迪米特法则（最少知道原则）（Demeter Principle）

一个实体应当尽量少的与其他实体之间发生相互作用，使得系统功能模块相对独立。

#### 6、合成复用原则（Composite Reuse Principle）

原则是尽量使用合成/聚合的方式，而不是使用继承。继承实际上破坏了类的封装性，超类的方可能会被子类修改。

设计模式遵循的原则有6个，很不幸，本猿暂时只能理解1,3, 5,6